

## Vocabulario

**Home Plate.** Base meta (zona donde se batea).

**Bases.** Colchonetas situadas en los ángulos del campo interior (1ª, 2ª y 3ª).

**Pitcher.** Lanzador, defensor que lanza la pelota al bateador.

**Catcher.** Receptor, director del juego defensivo del equipo.

**Infielder.** Defensor del campo interior (1ª, 2ª, 3ª, SS).

**Outfielder.** *Jardinero.* Defensor del campo exterior (LF, CF, RF).

**Strike.** Lanzamiento a través de la zona de batear o bateo fallido.

**Bola.** Lanzamiento fuera de la zona de batear.

**Strikeout.** Bateador eliminado por strikes.

**Out.** Atacante (bateador o corredor) eliminado.

**Safe.** Atacante salvado.

**Error.** Fallo de un defensor.

**Fair Ball.** Bateo bueno, dentro de las líneas del terreno válido.

**Foul Ball.** Bateo defectuoso, fuera de las líneas de terreno válido.

**Rolling.** Bateo por tierra.

**Fly.** Bateo por el aire en forma de globo.

**Toque.** Bateo suave que deja la pelota muerta en tierra.

**Hit.** Bateo que permite llegar a una de las bases (sin error defensivo).

**Home Run.** Bateo más allá del límite del terreno, lo que permite recorrer las 4 bases.

**Carrera.** Anotación de los atacantes.

**Play (play ball).** Inicio o reanudación del juego.

**Time (time out).** Suspensión temporal del juego, tiempos muertos.

**Umpire.** Árbitro.

**Inning.** Entrada, cada una de las partes que conforman un partido.

## El Árbitro

### Voces.

1

2

3

1. Strike!

2. Out!

3. Safe!

4. Fair ball!

5. Foul ball!

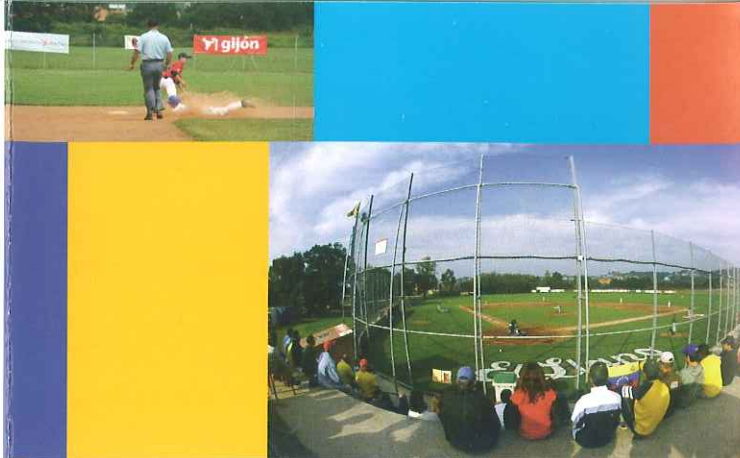
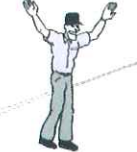
6. Time!



4

5

6



### Contacto:

Dindurra, 20 - 1º Casa del Deporte

33202 Gijón

Tel./fax: 984 297 274

Email: [fbspa@telecable.es](mailto:fbspa@telecable.es)

[www.beisbolasturias.com](http://www.beisbolasturias.com)

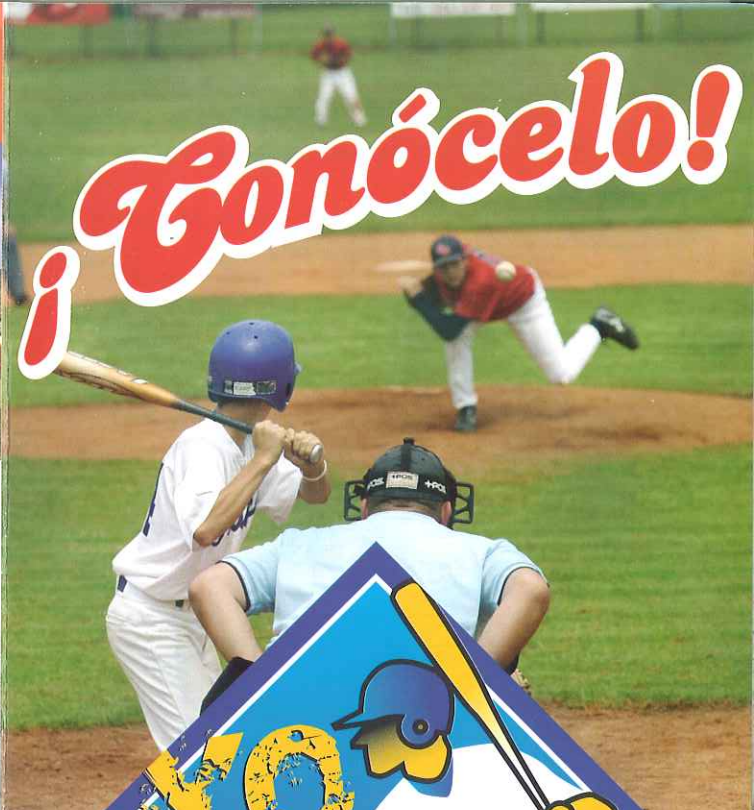


Obras Civiles, Hidráulicas y Viales

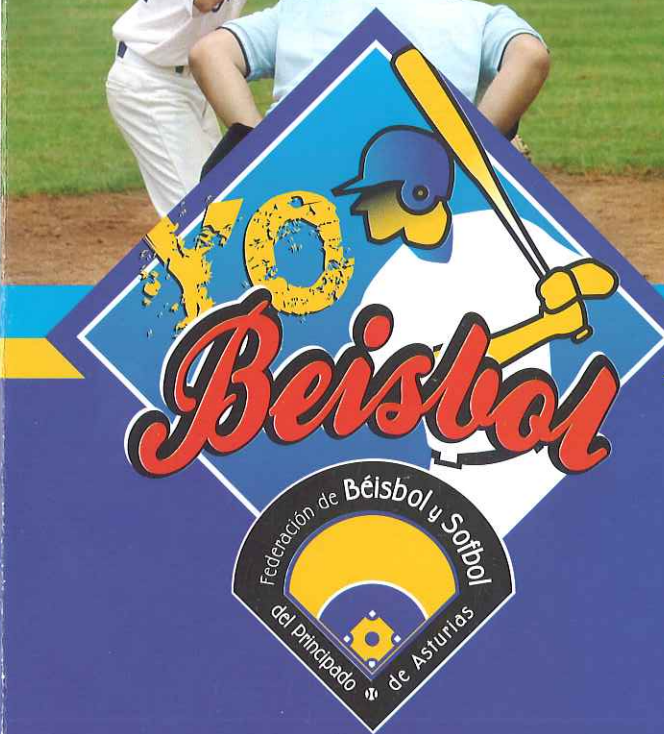


**Bobsport**  
BASEBALL

[www.bobsport.net](http://www.bobsport.net)  
T. 985 091 330



Impreso en papel ecológico



cajAstur



# El Juego

## Campo y posiciones

En un partido de béisbol cada equipo está formado por 9 jugadores como mínimo.

El objeto del juego es conseguir más carreras que el equipo contrario.

La duración del partido es de 9 *innings* o entradas. Una entrada se completa cuando los dos equipos han cumplido un turno de ataque y otro de defensa.

En la primera parte de la entrada el equipo visitante ataca y el local defiende. Cuando en el equipo atacante quedan eliminados (*out*) 3 jugadores, se cambian las posiciones y el equipo a la defensa pasa a atacar.

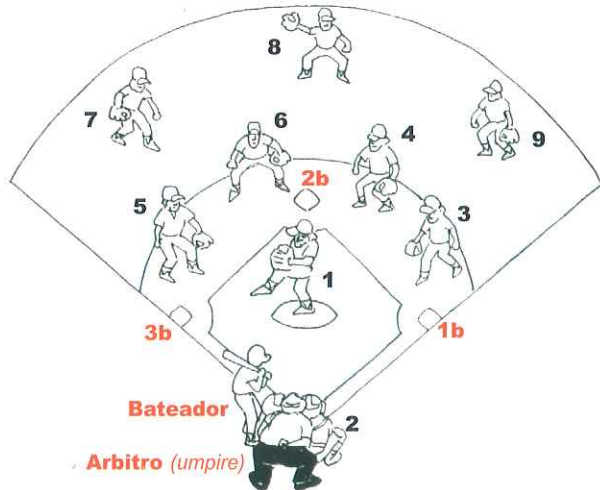
### Marcador

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	T
VISITANTE	0	0	1	0	0	2	0	0	1	4
LOCAL	0	1	0	2	0	0	1	1	0	5

### Carrera



## Campo y posiciones



- 1. Pitcher (lanzador)
- 2. Catcher (receptor)
- 3. 1ª Base
- 4. 2ª Base
- 5. 3ª Base
- 6. Short Stop (interbase)
- 7. Left Field (exterior izdo.)
- 8. Center Field (exterior central)
- 9. Right Field (exterior dcho.)

# Ataque

## Batear y correr las bases

Cuando un equipo ataca, cada jugador irá a batear según un orden preestablecido, del 1º al 9º, con el objetivo de batear lo mejor y más lejos posible la pelota que le lanza el lanzador (*pitcher*) contrario y de alcanzar alguna base.

### El bateador se convierte en corredor:

1. Bateo fuera del alcance de cualquier defensor, que le permite llegar a alguna de las bases.

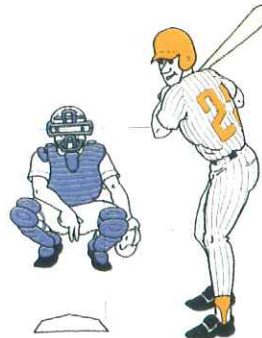


2. El *pitcher* lanza 4 "bolas" o golpea al bateador con un lanzamiento, lo que le da derecho a avanzar a la 1ª base.



### Zona de Strike

Es el espacio situado sobre la meta (*home*) y, aproximadamente, entre las axilas y la parte superior de las rodillas del bateador. El árbitro canta *Strike* cuando el bateador pasa el bate sin tocar la bola. También lo canta si no pasa el bate y la bola lanzada pasa por la zona de strike. El árbitro canta "bola" a todo lanzamiento que no pasa por la zona de strike, siempre que el bateador no haya intentado golpearla.



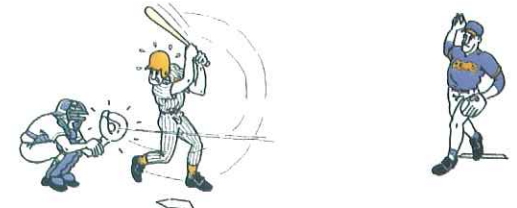
# Defensa

## Lanzar y coger la bola

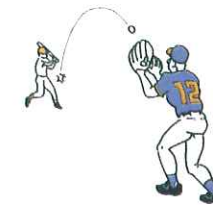
Cuando un equipo defiende, cada jugador se sitúa en el terreno de juego según la posición que le toca, dispuesto a eliminar a los bateadores y corredores contrarios.

### Formas de eliminar (outs)

1. *Strikeout*. Cuando el lanzador consigue 3 strikes sin que el bateador pueda conectar, éste queda eliminado.

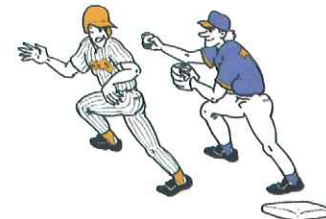


2. *Out* (eliminación) forzado. Cuando un defensor en posesión de la pelota pisa la base a la cual el corredor está obligado a avanzar.



3. *Out de fly*. Toda pelota bateada de globo y cogida en el aire antes de tocar suelo por cualquier defensor elimina al bateador.

4. *Out* (eliminación) no forzado. Todo corredor que no está en contacto con la base que le toca y es tocado con la bola por un defensor queda eliminado.



### Safe (corredor salvado)

Al contrario, siempre que el corredor llegue o retorne a la base antes de que le toque el defensor con la bola, se mantendrá en juego.

